

## Création de personnages

Les personnages sont définis par trois scores : corps, esprit et vie, entre lesquels il faut répartir 10 points. Le corps et l'esprit sont exprimés en dés. Chaque personnage possède un animal-totem, déterminé lors de son rituel de passage à l'âge adulte.

## Actions

Pour effectuer une action, lancer un nombre de dés à six faces égal au corps ou à l'esprit, selon que l'action est physique ou mentale. Le résultat est le meilleur dé, auquel s'ajoute la meilleure combinaison : +2 pour un double, +3 pour un triple, etc. Sur 5d, un jet de 2,2,2,4,4 donne un résultat de 7 : 4 pour le meilleur dé et +3 car la meilleure combinaison est un triple.

## Combat

Les combats sont des oppositions de corps, par tours de 10 secondes. Le meilleur fait perdre un point de vie à l'autre, deux points si son résultat est double de l'autre. Les créatures cybériennes infligent un point en plus. A zéro, c'est le coma ; en-dessous, la mort. Les êtres vivants récupèrent un point par jour, les créatures cybériennes doivent passer un jour à l'atelier.

## Expérience

Après une aventure épique, un personnage peut gagner 1d ou un point de vie. L'acquisition d'un 6e dé en corps ou esprit doit rester exceptionnelle.

## Personnages prêts-à-jouer

**Lucie** C3d E4d V3 / tortue

**Vuk** C3d E3d V4 / renard

**Morgane** C2d E4d V4 / corneille

**Astérian** C4d E2d V4 / taureau

**Brendan** C2d E5d V3 / saumon

## Magie totémique

Invoquer les pouvoirs de son totem nécessite un jet d'esprit, de difficulté variable.

L'effet d'un pouvoir totémique dure jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.

La difficulté augmente de +1 pour chaque appel déjà fait ce jour ou cette nuit.

**Automatique** Communication amicale avec les frères de son animal totémique

**Niveau 6** Acquérir une qualité de son totem : +1d sur les actions appropriées

**Niveau 7** Acquérir une capacité spéciale de son totem : Vol, Amphibie...

**Niveau 8** Soigner 1 point de vie ; Acquérir une qualité légendaire du totem : souffler une maison en bois pour le loup, résister au feu pour la salamandre, etc.

**Niveau X** (minimum 6) Invoquer des animaux pour X points, arrivant en 1d minutes (3d minutes en ville)

## Magie cybérienne

Les créatures cybériennes ont un totem puissant et omniprésent, Cybernet...

**Automatique** Télécommunication avec les autres créatures cybériennes

**Niveau 6** Analyser la géographie d'un lieu extérieur, et les créatures présentes

**Niveau 7** Pister une personne ou une chose précise (archives satellite)

**Niveau 8** Invoquer le feu du ciel (satellite laser), détruisant tout sur 5 mètres de rayon, après 1d minutes de calculs et de visée (un petit rayon laser se promène)

**Niveau X** (minimum 6) Appeler une créature de X points, arrivant en 1d minutes (3d minutes dans la nature)

## Invocations

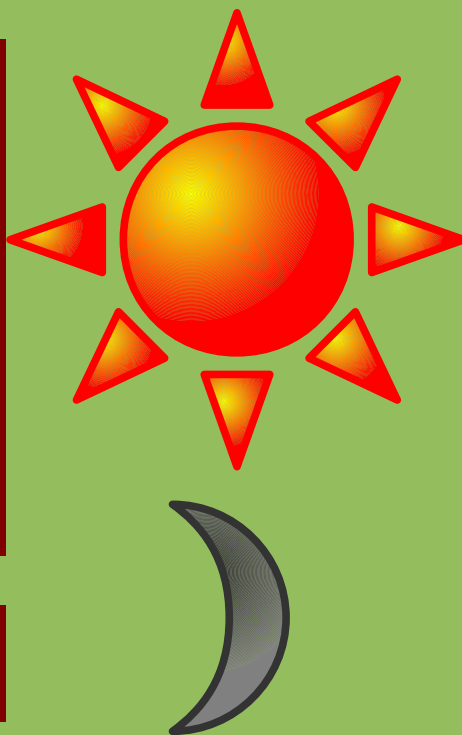
Lors d'une invocation, le personnage fait d'abord son jet : le résultat définit les points des créatures qui arriveront.

## Totémique

L'ancienne civilisation humaine a disparu depuis bien longtemps.

Ses villes sont devenues de vastes forêts de béton et de verre, hantées par les cybériens, terribles créatures métalliques et paranoïaques, disciples de Cybernet, un dieu électronique dont l'influence s'exerce sur la planète.

Les derniers Hommes se sont alliés à la Nature pour vaincre Cybernet. La domination du dieu-machine a duré plusieurs siècles, et l'heure de la renaissance humaine est venue !



## Créatures cybériennes

Les créatures cybériennes se créent comme des personnages humains. Un point permet d'acheter un pouvoir spécial.

Les pouvoirs majeurs, signalés par des astérisques\*, coûtent 2 points.

**vol** : Déplacement aérien

**tir** : Attaque à distance

**rapide** : Aller plus vite qu'un animal

**humanoïde** : Forme vaguement humaine

**androïde\*** : Semblable à un humain

**blindé\*** : Dégâts reçus réduits d'un point

## Créature mineures (7 points)

**Drone de surveillance** C2d E2d V2 vol

**MicroTank** C1d E1d V2 blindé\*, tir

**Soldat** C3d E1d V2 humanoïde, tir

## Créatures majeures (10 points)

**Drone de combat** C3d E1d V4 vol, tir

**MiniTank** C2d E1d V4 blindé\*, tir

**SuperSoldat** C4d E2d V3 humanoïde, tir

## Créatures supérieures (13 points)

**Chasseur** C5d E2d V3 vol, tir, rapide

**Tank** C4d E2d V4 blindé\*, tir

**Espion** C3d E4d V4 androïde\*

## Créatures fabuleuses (16 points)

**Bombardier** C5 E2 V5 vol, rapide, blindé\*

**Camion** C5 E2 V6 rapide, blindé\*

**Terminateur** C5E3V4 androïde\*, blindé\*

## Rebelles cybériens

Il existe des créatures cybériennes rebelles, mais leur magie est bien plus risquée. En cas d'échec, elles se font immédiatement repérer et pourchasser par Cybernet !

Il est déconseillé de faire interpréter un rebelle cybérien à un joueur, mais cela peut être un défi intéressant, pour expérimenter une vie courte et passionnante...

## Scénario : Mortelle exploration

La grotte des personnages est relié à une ville déserte, où ils vont parfois chercher des objets antiques. Hélas, cette ville est actuellement explorée par des éclaireurs de Cybernet, qui comptent certainement s'y installer de façon définitive.

Il faut absolument reboucher le tunnel, et pour cela aller utiliser de la dynamite et des détonateurs. On n'en stocke pas au village : il faudra s'en procurer en ville, en évitant les éclaireurs cybériens.

L'usage d'explosifs requiert un jet d'esprit de difficulté 7 ou supérieure. Un échec total (moins de 3 aux dés) peut être mortel...

## Scénario : L'enfant perdu

Le jeune Gwyon, 12 ans, est parti seul en forêt pour sa cérémonie d'initiation, qui consiste à rencontrer son animal-totem.

Il n'est pas revenu depuis dix jours, ce qui dépasse largement le délai normal. Les personnages doivent partir le rechercher.

Ils découvriront rapidement Gwyon, perdu dans la forêt, car il n'a pas trouvé son totem ours. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que Gwyon a été remplacé par un Terminateur, prêt à massacrer leur village. en invoquant ses camarades bombardiers.

Les personnages peuvent s'apercevoir de la supercherie en réalisant qu'ils sont suivis (de loin) par des drones de surveillance.

Le faux Gwyon est un modèle très réussi : il est presque impossible de le distinguer d'un être humain. Il est doué de conscience, et pourrait s'allier aux personnages si ceux-ci le menacent de mort...

Des personnages héroïques peuvent rechercher la base secrète locale de Cybernet, pour récupérer le corps du pauvre Gwyon.

Philippe Tromeur, 1er janvier 2008